

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SD

Umar Darwis¹,

Program Studi PGSD Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan¹

umarmillenia@gmail.com

M. Dani Habra²

Fakultas Ekonomi Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan²

Abstrak

Pendidikan IPS dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengatasi masalah sosial, sebab pendidikan IPS memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk memperoleh bekal pengetahuan tentang harkat dan martabat manusia sebagai makhluk sosial, keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut dan mampu bersikap berdasarkan nilai dan norma sehingga mampu hidup bermasyarakat. Hasil belajar di beberapa sekolah yang terdapat di kota Medan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut bisa saja disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, dan mata pelajaran IPS tidak lepas dari anggapan mata pelajaran yang bersifat hafalan yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan IT. Model pembelajaran tersebut diberikan pada kelas yang telah ditentukan sebagai kelas eksperimen yaitu SD Negeri 064961, sedangkan kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu SD Negeri 060907 tidak diberikan perlakuan apapun atau pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara konvensional. Untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis varians (ANOVA). Penggunaan teknik ini dengan maksud agar hasil tes hasil akhir yang dicapai oleh subyek penelitian benar-benar karena pengaruh dari perlakuan yang diberikan selama penelitian. Taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini $\alpha = 0,05$.

Kata kunci: pembelajaran IPS, meningkatkan hasil belajar, kooperatif jigsaw.

Abstract

Social studies education can provide a significant contribution in overcoming social problems, because social studies education has a function and role in improving human resources to obtain knowledge about human dignity as social beings, skills to apply that knowledge and be able to behave based on values and norms so able to live in a community. Learning outcomes in several schools in the city of Medan have still not shown satisfactory results. This can be caused by learning methods that are still conventional, and social studies subjects cannot be separated from the notion of rote subjects that cause learning to be less attractive and students less motivated. This study aims to compare jigsaw cooperative learning models with conventional learning. The learning model applied in this study is an IT-assisted jigsaw cooperative learning model. The learning model is given to the class that has been determined as an experimental class, namely Public Elementary School 064961, while the class that is used as a control class is Public Elementary School 060907 is not given any treatment or the implementation of learning takes place conventionally. To test the validity of the hypothesis proposed in this study, the data analysis technique used is analysis of variance (ANOVA). Use of this technique with the intention that the results of the final results achieved by the research subject are really due to the influence of the treatment given during the study. The significant level used in this study $\alpha = 0.05$.

Keywords: social studies learning, improving learning outcomes, cooperative jigsaw.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan utama dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan diri untuk mencapai tujuan hidupnya. Menurut Munandar (1996:6) pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Bahwa penggunaan model dan metode dalam pembelajaran IPS masih kurang variasi sehingga para guru perlu mencari variasi model dan metode yang menarik. Model Kooperatif merupakan salah satu alternatif upaya melibatkan banyak siswa dan mengembangkan kebersamaan dari siswa. (Jurnal Pendidikan IPS:2016).

Pendidikan IPS dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mengatasi masalah sosial, sebab pendidikan IPS memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk memperoleh bekal pengetahuan tentang harkat dan martabat manusia sebagai makhluk sosial, keterampilan menerapkan pengetahuan tersebut dan mampu bersikap berdasarkan nilai dan norma sehingga mampu hidup bermasyarakat.

Kondisi ideal yang diharapkan dari hasil pembelajaran IPS di persekolahan dianggap belum sesuai dengan harapan, bahkan beberapa temuan penelitian dan pengamatan para ahli pendidikan memperkuat kesimpulan bahwa

pendidikan IPS di Indonesia belum maksimal karena perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS masih belum begitu nampak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Keterampilan sosial para siswa lulusan masih memprihatinkan, terbukti dengan partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut (Syadiah, 2008).

2. METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental semu (*quasi-experimental research*) dengan melakukan eksperimen di dalam kelas yang sudah tersedia dan melakukan perubahan setting kelas sesuai dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw yang akan digunakan dalam penelitian ini dan pelaksanaannya sesuai dengan jadwal pembelajaran, sedangkan perlakuan yang dilaksanakan adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan media IT pada mata pelajaran IPS.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa. Skor hasil belajar IPS diperoleh dari hasil tes yang diujikan dalam bentuk pilihan ganda yang dilaksanakan pada akhir pertemuan setelah perlakuan dilaksanakan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dibedakan atas model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media IT dan model pembelajaran kooperatif jigsaw tanpa berbantuan media, sedangkan variabel terikatnya media IT. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre Test	Treatment	Pos Test
Eksperimen (B ₁)	A ₁	T1	B ₁
Kontrol (B ₂)	A ₂	konv	B ₂

Keterangan :

A ₁	=	Pre test kelas eksperimen
A ₂	=	Pre test kelas kontrol
T1	=	Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan IT
T1	=	Pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional
A ₁	=	Post test kelas eksperimen
A ₂	=	Post test kelas kontrol

4.1. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa, peneliti menggunakan lembar tes baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes yang diberikan berupa pilihan berganda sebanyak 30 butir soal. Untuk jawaban yang benar akan diberikan skor 1 dan untuk jawaban yang salah akan diberi nilai 0..

4.2. Teknik Analisis Data

Untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka teknik analisis data yang digunakan adalah analisis varians (ANOVA). Penggunaan teknik ini dengan maksud agar tes hasil akhir yang dicapai oleh subyek penelitian benar-benar karena pengaruh dari perlakuan yang diberikan selama penelitian. Taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah $\alpha = 0,05$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran di SD masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran seperti ini siswa hanya menerima informasi (pengetahuan) dari apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa kurang diberdayakan. Dengan kata lain siswa memperoleh pengetahuan karena “diberitahukan” oleh gurunya dan bukan karena “menemukan sendiri” oleh siswa secara langsung. Kegiatan belajar yang dilakukan berorientasi pada target

penguasaan materi, sehingga hanya berhasil dalam kompetisi ingatan jangka pendek saja, namun gagal dalam membekali siswa dengan ilmu dan pengetahuan jangka panjang. Pembelajaran seperti ini akan mengakibatkan siswa menjadi kurang mampu memahami apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana cara untuk mencapainya. Pada akhirnya siswa merasa kesulitan dalam memecahkan persoalan-persoalannya sendiri karena tidak memiliki bekal pengalaman, ilmu dan pengetahuan yang memadai. Strategi pembelajaran seperti inilah yang sering terjadi di kelas-kelas sekolah kita.

Sebagai pengelola pembelajaran, seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif. Sebagai evaluator, guru diharapkan mampu mengevaluasi sejumlah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta memantau sampai dimana penguasaan materi yang telah disajikan. Idealnya dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengamati, menyelidiki, membaca, mencari, dan menemukan jawaban atas pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun yang mereka ajukan sendiri.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SD Negeri 064961 dan SD Negeri 060907 Medan, dapat disimpulkan bahwa sebahagian besar guru kesulitan dalam menemukan cara dalam mengubah asumsi sebahagian besar siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan karena

banyak menghafal dan banyak mengingat. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS di SD Negeri 064961 dan SD Negeri 060907 Medan selama ini cenderung menggunakan model ceramah diselingi dengan tanya jawab, diskusi dan penugasan. Meskipun model ini memiliki keunggulan untuk beberapa materi pembahasan pada mata pelajaran IPS, tetapi dengan model ini yang diterapkan secara terus menerus untuk semua materi pelajaran yang disampaikan menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan, model ini juga diasumsikan tidak dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi pada diri siswa, termasuk kemampuan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa yang lebih aktif dan peran guru di sini adalah pengelola aktivitas kelompok kecil siswa. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama siswa. Keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran merujuk pada hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan prestasi masing-masing anggota kelompok. Dengan demikian semua siswa mempunyai peluang yang sama untuk meningkatkan keberhasilan kelompok mereka. Mengingat perlunya interaksi antara individu yang berbeda dari berbagai aspek yang dimiliki oleh masing-masing individu, maka model pembelajaran kooperatif memiliki ciri menonjol dalam pengelompokan yang bersifat heterogen. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 5 (lima) sampai 8 (delapan) siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Pengelompokan yang heterogen ini bertujuan melatih siswa menerima berbagai perbedaan pendapat dan dapat

bekerjasama dengan sesama temannya yang berbeda latar belakang.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model ini juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa (Nasional, 2005). Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, hal ini dikarenakan struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, ada 5 unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Unsur pertama adalah saling ketergantungan positif, dalam hal ini setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar temannya yang lain dalam satu kelompok bisa berhasil. Unsur yang kedua adalah tanggung jawab perseorangan, unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Unsur yang ketiga adalah tatap muka. Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan kesempatan pada siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Interaksi semacam itu sangat penting karena siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya. Unsur keempat adalah komunikasi antar anggota. Unsur ini juga menghendaki agar siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Proses komunikasi ini sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa. Unsur yang kelima adalah evaluasi proses kelompok. Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil kerjasama mereka

agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi. Selanjutnya siswa dikelompokkan dalam tim-tim belajar, diikuti dengan bimbingan guru pada saat siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir adalah presentasi hasil akhir belajar kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dijabarkan pada bab 5, untuk itu dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan IT dengan hasil belajar model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach (Terjemahan Soetjipto, H.P.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, B. (1986). *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook 1 : Cognitive domain*. New York: David McKay.
- Gie, T. (1992). *Cara Bekerja Efisien*. Yogyakarta: Liberty.
- Gronlund, N. (1985). *Measurement and Evaluation in Teaching*. New York: Macmillan Publishing, Co.
- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mudjiono, D. d. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasional, D. P. (2005). *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. (2001). *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramizowsky, A. (1984). *Producting Instructional System*. New York: London Nikolas Publishing.
- Reigeluth, C. (1983). *Instructional Design Theory Of Models : An Overview of Their Current Status*. London: Prentice Hall.
- Rohani, A. d. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. (1990). *Cooperative Learning*. Allyn and Bacon Publisher. Massachusetts. Snellbecker.
- Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprayekti. (2003). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syah, M. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Syaodih, E. (2008). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Educare Online Jurnal Pendidikan dan Budaya*.